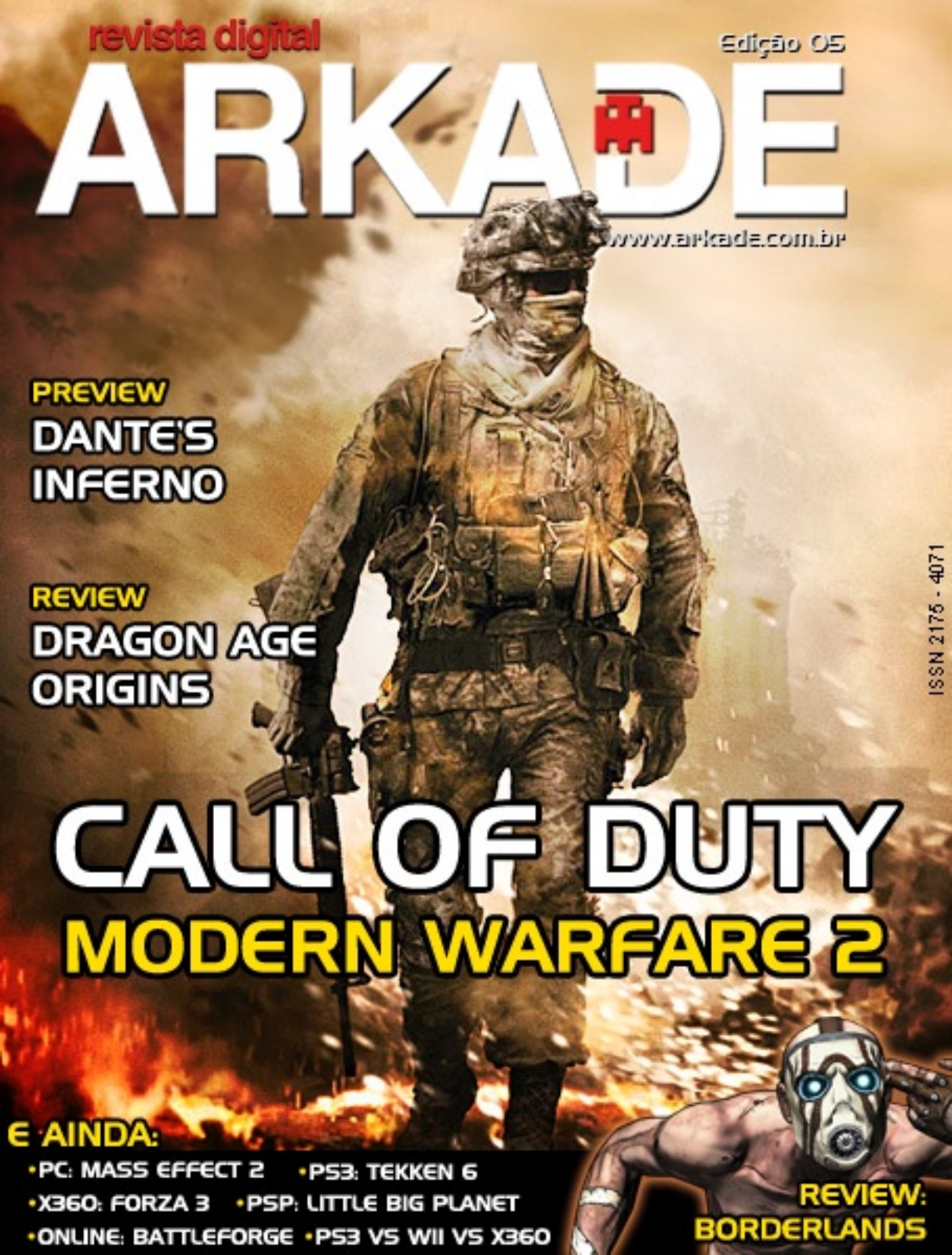
revista digital

Edição 05

ARKADE

www.arkade.com.br



PREVIEW
DANTE'S INFERNO

REVIEW
DRAGON AGE ORIGINS

ISSN 2175 - 4071

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2

E AINDA:

- PC: MASS EFFECT 2
- PS3: TEKKEN 6
- X360: FORZA 3
- PSP: LITTLE BIG PLANET
- ONLINE: BATTLEFORGE
- PS3 VS WII VS X360

REVIEW:
BORDERLANDS

RECOMENDAMOS

QUER SER PARCEIRO DA ARKADE ? ENTRE EM CONTATO PELO EMAIL

CONTATO@ARKADE.COM.BR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Editorial

Editor Chefe:
Raphael Castro

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Relações Públicas
Laís de Carvalho Flores

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Ubirajara Padilha
Yuri Al'Hanati

Além do review de Modern Warfare 2

O grande sucesso de vendas de Modern Warfare 2 aconteceu principalmente por um motivo, o sucesso do primeiro título. Nenhum jogo teve tantas pré-vendas como o segundo jogo da franquia, pois o público já tinha uma ideia que MW2 seguiria o sucesso absoluto do primeiro. Tanta expectativa assim fez com que grande parte dos gamers fechasse os olhos para outros excelentes lançamentos que aconteceram este mês. A começar por Borderlands, um FPS que incorpora muito bem elementos RPG no jogo e possivelmente estreia, juntamente com outros títulos lançados recentemente, um novo gênero: o Role Playing Shooter (RPS). Aliás, falando em RPG, um dos melhores RPG do ano também está nesta edição: Dragon Age Origins, um jogo tão completo que para zerar apenas a história principal o você precisaria jogar por dois dias sem parar. Nos portáteis, o aguardado Little Big Planet para PSP chega, abafado por todas as outras grandes e barulhentas notícias, mas com seu charme especial. Por último gostaria de agradecer a todos que participaram da promoção Fifa 10, o ganhador está na coluna Cartas. Em breve estaremos organizando outras promoções e eventos. Fiquem ligados no blog.

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Dragon Age: Origins

Forza Motorsport 3

Guia PS3 vs. Wii vs. X360

Cartas

Whatever
Variedades, Humor e Cultura

Personagem do mês
Knuckles

Bitbox
Guia PS3 vs. Wi vs. X360

Reviews
Call of Duty: Modern Warfare 2

Tekken 6

Forza Motorsport 3

Little Big Planet PSP

Dragon Age: Origins

Borderlands

Gamedev
Design de Games

Online games
Battleforge

Call of Duty: Modern Warfare 2

Clássicos
Sim City 2000

Previews
Dante's Inferno
Mass Effect 2
Worms: Battle Islands

Geek Stuff
Produtos e gadgets

Retrô
Pitfall

Consciência
Dicas para economizar papel

Dante's Inferno

Mass Effect 2

QUER AJUDAR A ARKADE A CRESCER ?

RECOMENDE PARA SEUS SEGUIDORES NO twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

CARTAS

WOMEN'S HEALTH

Olá se pudesse , quero pedir-lhes que postem qualquer edição da revista "woman´s health" se não me engano é assim que se escreve! Muito obrigada pela atenção!!! **Talita P.**

Arkade: Infelizmente, Talita, nós apenas trabalhamos com a Arkade, que fala sobre games e tecnologia. Por enquanto, veja se você não encontra a Women's Health nas bancas de revista, ok?

"TROCENTAS EDIÇÕES"

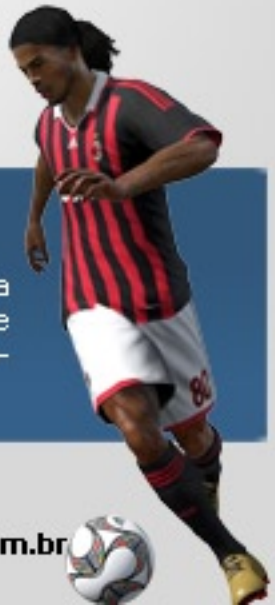
Galera, queria dar os parabéns, a revista tá muito show, gostei bastante também da promoção do Fifa 10, espero que tenha mais. Meu, quando vi a primeira edição já babei, demais, demais da conta, e o melhor, é de graça, huhuhuhu. Bom, ae está meu recado, parabéns e continuem assim, que esta revista tenha trocentas edições. **Adriano**

Arkade: Muito obrigado pelos elogios, Adriano! Estamos sempre nos esforçando para melhorar a Arkade a cada dia e também esperamos chegar na edição nº trocentos! Você pode encontrar o resultado da promoção Fifa 10 aqui embaixo. E fique de olho, pois logo, logo traremos mais promoções para vocês.

ERRAMOS

Na revista na 4, na matéria sobre os jogos de terror, a foto que tem o texto "7th Guest" é na verdade de "Phantasmagoria". **José L.G.**

Arkade:
Opa, verdade, José! Passou batido na revisão. Nós tínhamos escolhido Phantasmagoria primeiramente, mas mudamos por 7th Guest no final e a foto escapou. Mas valeu pelo toque!



RESULTADO DA PROMOÇÃO FIFA 10

Na edição passada, lançamos a promoção Fifa 10, em parceria com a TheGameShop. E nesta edição, revelaremos o grande sortudo que levou para casa o jogo. O nome dele é **Gabriel Francisco Albuquerque**, da cidade de **Jales/SP**. Parabéns, Gabriel!

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **www.arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

WHATEVER

PALAVRAS SÁBIAS

"Melhor prevenir do que formatar."

ENIGMA

Todos menos você

Podemos fazer a você uma pergunta de sim/não que será impossível você dar a resposta correta, muito embora a pergunta tenha uma resposta correta; o mais curioso é que qualquer outra pessoa do mundo pode respondê-la corretamente. A única pessoa do mundo que não pode responder esta pergunta de maneira correta é você. Qual é essa pergunta?

Resposta enigma anterior:
R: Nada

HUMOR

Ken comprou um bilhete da Mega Sena. Qual o nome do filme?
Ken quer ser um milionário

CURIOSIDADE

Sonic, o mascote da Sega, apareceu em quatro séries de TV: Sonic The Hedgehog, Sonic Underground, The Adventures Of Sonic The Hedgehog e Sonic X. Ele também apareceu em uma série de quadrinhos. Nenhum dos citados foi tão bom quanto os jogos.

EASTER EG

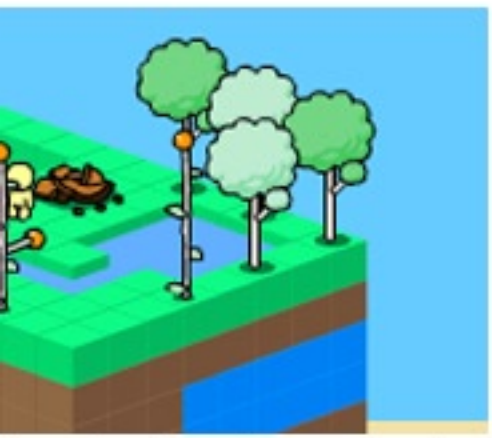
Adobe Photo
Help e em "A
sentação de
cerá, fazend
Testamos na

JOGOS EM FLASH - GROW CUBE

Grow Cube é um puzzle que entretem seja lá qual
encontre. Você tem dez itens a seu dispor, vari
fogo e um osso de animal, e um cubo marrom. Ca
de colocar os itens no cubo. Cada sequência cert
modificando e aumentando-o. Coloque os dez ite
o jogo! A Grow também possui outros puzzles sim
que evoluem a medida que são colocados. Conf
http://www.eyezmaze.com/grow/cube/

GGS

shop - Segure a tecla CTRL, clique em
About photoshop". Uma tela de apre-
um programa "Adobe Red Pill" apare-
do uma referência ao filme Matrix.
versão CS3 do programa.



for a situação ou o lugar onde você se
ando de um bonequinho animado até
abe a você selecionar a ordem correta
a aumenta o nível de um item já posto,
ns na sequência correta e você ganha
milares a esse, todos na base de itens
fira Grow Cube e outros mais no site:

CULTURA: STEAL THIS BOOK

Se você um dia falou "se tudo der errado, viro hippie", este livro é para você. Steal This Book (Roube Este Livro, em português) dá dicas e conselhos sobre como viver como um "fora-da-lei". Aprenda a cultivar maconha, abrir uma rádio pirata, roubar comida, lojas, cartões de crédito, como preparar uma defesa perante um tribunal, construir uma bomba caseira e até mesmo como conseguir um búfalo do Departamento do Interior dos Estados Unidos. O livro foi escrito pelo famoso yippie Abbie Hoffman em 1970 e publicado em 1971. Devido a seu caráter revolucionário, é um livro difícil de se encontrar em livrarias e sequer foi lançado no Brasil. Ele também inspirou o nome do disco "Steal This Album!" do System of a Down, lançado em Novembro de 2002.

Seu
Anúncio
Aqui

contato@arkade.com.br
(41) 3079-0323

PERSONAGEM DO MÊS

Knuckles

Alguém já se perguntou o que é diabos é o personagem Knucles? Sonic é um ouriço: certo! Tails é uma raposa: certo! Mas e Knucles? Nós, como não temos mais o que fazer, descobrimos. Embora pareça em muitos aspectos ao mascote da Sega, Sonic the Hedgehog, seus criadores juram de pé junto que ele é uma equidna, um animal Australiano semelhante a um ouriço, mas com hábitos de tamanduá. A escolha do exótico animal para ser um personagem é algo completamente lógico segundo o raciocínio de criação dos personagens da série: Um ouriço azul, uma raposa de duas caudas e uma equidna vermelha com visual rastafári. Normal, não?

A criaturinha vermelha com cara enfezada apareceu pela primeira vez no terceiro jogo da série, como um antagonista de Sonic e guardião das esmeraldas tão cobiçadas pelo ouriço. Uma leitura de background pode confirmar que na verdade Knuckles foi enganado pelo oval Dr. Robotinik, que insinuou a Knucles que Sonic iria roubar a Master Emerald. Passado o engano de Sonic the Hedgehog 3, Knuckles volta como personagem jogável em Sonic & Knuckles, jogo com o sistema Lock On, que permite acoplar o cartucho de Sonic 2 ou Sonic 3 e assim jogar as aventuras antigas no papel da equidna.

Knuckles tem diversas habilidades, em geral devido às suas mãos fortes (knuckles quer dizer nós, como os ossos das mãos que antecedem os dedos). Possui a habilidade de escalar e um super soco capaz de provocar terremotos e quebrar barreiras, o que o qualifica como um dos personagens mais fortes do mundo de Sonic. Seus cabelos ainda tem a habilidade de fazê-lo planar e ele corre tanto quanto qualquer outro personagem jogável da série. Com todas essas qualidades, não demorou para que Knuckles se tornasse um personagem clássico da série Sonic e seguir aparecendo em inúmeras sequências. De primitivo esse estranho mamífero não tem nada.•

WII X PS3 X X360

FIZEMOS UM GUIA BÁSICO SOBRE OS 3 CONSOLES PARA QUEM QUISER COMPRAR UM VIDEO GAME NO FINAL DO ANO

O que começou na década de 1970 com o Odyssey, da Magnavox, hoje é uma indústria bilionária, fomentada pelo duelo de três gigantes do entretenimento: Microsoft, que desde de 2001 saiu dos computadores e pulou de cabeça no mundo dos videogames com o Xbox; Nintendo, a empresa mais tradicional do ramo, existente desde 1889, mas presente nos games desde 1983; e a Sony, a gigante dos eletroeletrônicos que criou possivelmente a linhagem de consoles mais famosa do mundo, o PlayStation. Hoje, Microsoft, Nintendo e Sony duelam com suas criações mais recentes: Xbox 360, Wii e PlayStation 3. Por isso, resolvemos analisar cada um dos consoles nos seus mínimos detalhes - configurações, capacidade de memória, gráficos, jogabilidade, diversão, custo-benefício e, principalmente, os jogos disponíveis e novidades que ainda serão lançadas.

MICROSOFT XBOX 360

Versões: Arcade, Pro e Elite - a principal diferença é a capacidade de memória: 256Mb na versão Arcade, 60GB na versão Pro e 120Gb ou 250Gb na Elite, que vem na cor preta.

Características: Gráficos de alta definição; roda CDs de música, DVDs de filme e jogos do primeiro Xbox; compatível com o Windows Media Center; reproduz músicas, vídeos e fotos de computadores e pen drives.

Ponto Forte: Online - a Xbox Live é a rede online mais versátil e mais completa da atual geração.

Ponto Fraco: Console mais defeituoso - estima-se que metade dos consoles vendidos deram problema. Supostamente isto foi corrigido na última versão da placa do console. Outro ponto fraco é que para jogar na Live é preciso pagar uma mensalidade de 8 dólares por mês.

Jogos exclusivos: Halo, Gears of War, Fable e Forza Motorsport.

O que vem por aí: Project Natal - Projeto de realidade aumentada que promete extinguir a necessidade de um controle para se jogar videogame.

Gears of War

Halo

Project Natal

NINTENDO WII

Versões: Uma única versão do Wii está disponível desde o lançamento. Ela acompanha o console, um Wiimote, um Nunchuk e o jogo Wii Sports.

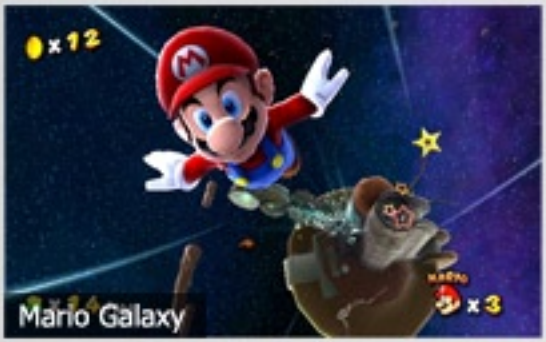
Características: Roda jogos do Gamecube, conectividade com o Nintendo DS em alguns jogos, controle parental (pais podem decidir se seus filhos podem ou não jogar jogos mais adultos).

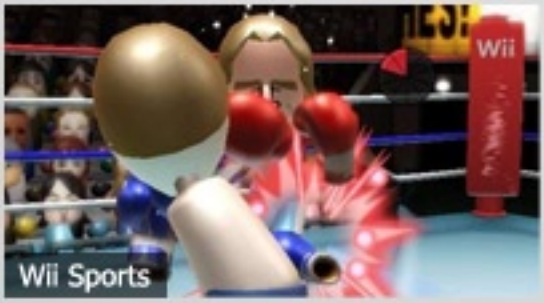
Ponto Forte: Diversão - qualquer pessoa pode pegar um controle e se divertir. Tem a melhor retrocompatibilidade com clássicos do NES, SNES e Mega Drive, que podem ser comprados por download.

Ponto Fraco: Poucos jogos "adultos" - ao passo que a Nintendo se dedicou a fazer um console para toda a família, jogadores mais hardcore podem se afastar do Wii pela falta de jogos mais sérios. Também possui os gráficos mais fracos da geração.

Jogos exclusivos: Todos os jogos da série Super Mario, The Legend of Zelda e Wii Sports, Smash Bros.

O que vem por aí: A Nintendo prometeu a partir deste ano novas cores de console e de controles, começando pelo preto. As empresas também estão começando a desenvolver jogos para o Wii Motion-Plus.





SONY PLAYSTATION 3

Versões: São várias, com a principal diferença sendo a memória: 20Gb, 40Gb, 60Gb, 80 Gb e 120Gb Slim, a mais recente.

Características: Gráficos de alta definição, roda discos de Bluray, DVDs e CDs, possui Bluetooth e o controle sem fio pode ser recarregado através de um cabo.

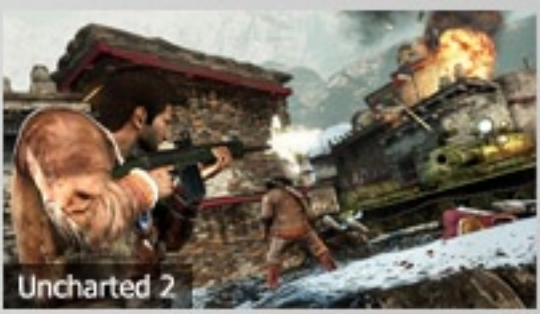
Ponto Forte: Gráficos - por usar a nova tecnologia de Bluray, os jogos do PS3 são os mais bonitos da sétima geração e há quem diz que sua capacidade ainda não foi completamente atingida. O PS3 também tem uma boa capacidade de jogar online pela PSN, de graça.

Ponto Fraco: Preços - é o console mais caro dos três sem dúvidas para a realidade dos gamers brasileiros. Seus periféricos e jogos também não ficam atrás e estão entre os mais custosos. Uma solução talvez seja alugar os jogos ao invés de comprá-los.

Jogos exclusivos: Metal Gear Solid 4, Killzone 2, Uncharted e God of War.

O que vem por aí: PlayStation Wand - na onda da Nintendo, a Sony lançará um controle com sensor de movimento chamado PSWand, que terá conectividade com uma nova versão do Eye Toy, aquela webcam chinesa supervalorizada do PlayStation 2.

Metal Gear Solid 4


Uncharted 2

PSWAnd

AINDA ESTOU INDECISO, QUAL DEVO COMPRAR?

Um teste simples para saber qual plataforma comprar:

Quando penso no videogame ideal, eu penso:

A) Danem-se os gráficos, eu quero me divertir acima de tudo. Meu negócio é chamar os amigos, pedir uma pizza, e dar boas risadas enquanto jogamos.

B) Eu tenho uma TV de alta resolução e quero aproveitar ao máximo seu potencial, mesmo que tenha que gastar com jogos caros. Qualidade não tem preço.

C) Tenho uma TV de alta resolução e quero ter tanto a diversão quanto gráficos, porém com preços mais acessíveis. Além disso, meu sonho sempre foi jogar videogame sem utilizar controles, mesmo que eu não saiba direito se isto seria legal ou um pouco estranho.

R: Você deve comprar: **A)** Wii **B)** PS3 **C)** X360

OBS: Caso fique em dúvida entre B e C, utilize os jogos exclusivos como critério de desempate.

QUER CONTEÚDO DIÁRIO SOBRE O MUNDO DOS GAMES ?

ACOMPANHE O NOSSO BLOG

BLOG.ARKADE.COM.BR

blog ARKADE
games / tecnologia / cultura

PS3, X360, PC

MODERN WARFARE 2

A GUERRA CHEGA AO BRASIL

RECHEADO DE POLÊMICAS, MODERN WARFARE 2 TRAZ CENAS MEMORÁVEIS E UM MULTIPLAYER DEFEITUOSO

Dois anos atrás, a Infinity Ward revolucionou os jogos de guerra ao sair da Segunda Guerra Mundial e levar o jogador para uma guerra moderna com Call of Duty 4: Modern Warfare. Agora, em 2009, nós voltamos à guerra contra os terroristas com Call of Duty: Modern Warfare 2, que coloca o jogador dentro de uma guerra repleta de polêmicas

Antes de qualquer coisa, temos que falar que CoD: MW2 é o jogo mais polêmico da série Call of Duty. Porquê? Se o primeiro Modern Warfare trazia uma bomba nuclear explodindo na frente dos olhos do jogador, este traz uma Washington sitiada, atentados terroristas em aeroportos russos e um "atrativo" para os brasileiros: diversos tiroteios nas favelas do Rio de Janeiro.

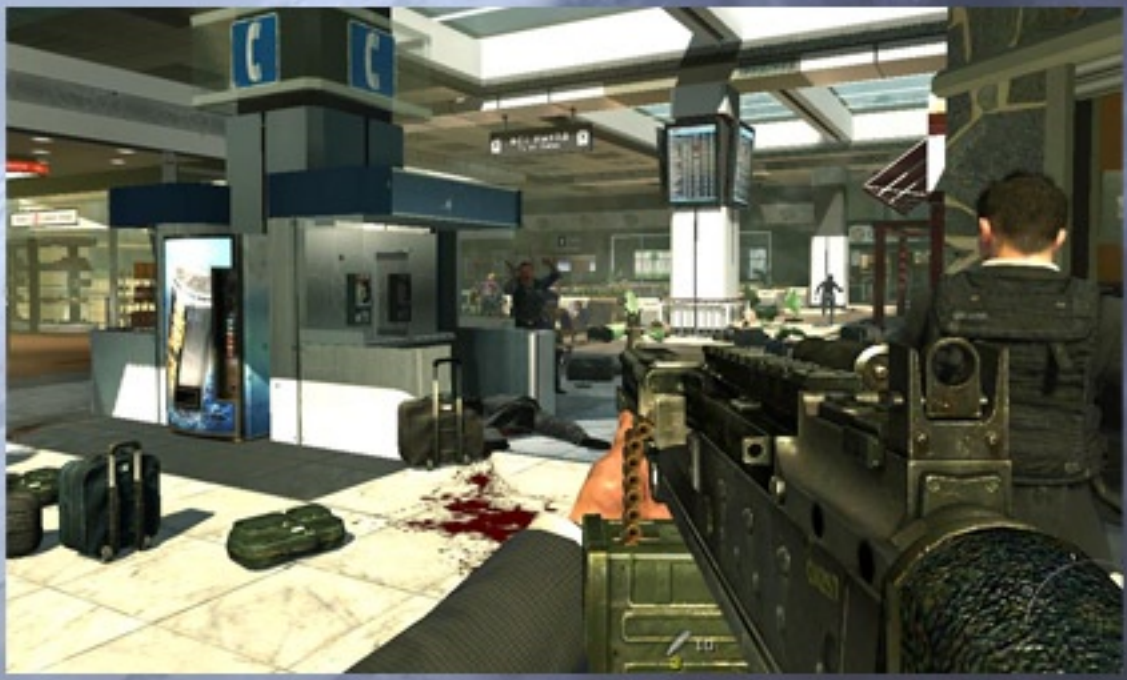
CALL OF
ERN WARFARE 2
FPS, 18 jogadores online
ARE
2

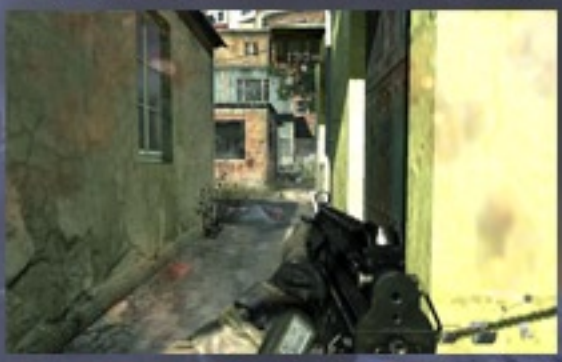
O grande chamariz de Modern Warfare 2 é o modo single player. É curto (pode ser terminado em 4 ou 5 horas na dificuldade normal) mas é o modo que passou por mais reformulações e melhorias em relação aos CoD's anteriores. A ação se alastra pelo globo inteiro: as fases se espalham pela Rússia, Oriente Médio, Estados Unidos e até mesmo aqui, no Brasil, mais precisamente no Rio de Janeiro. Aliás, os traficantes que o jogador enfrenta na fase carioca são uma atração a parte. Todos se vestem como se estivessem passando férias no Havaí, com camisas floridas, ou então vestindo calça jeans e boina (no melhor estilo francês). E tem mais: todos falam um português impecável - fica difícil imaginar um traficante na vida real falando "olha o inimigo aí" - mas pelo menos eles falam português brasileiro.

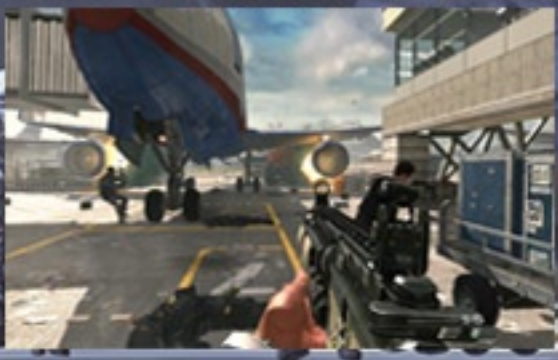
A ação, por sua vez, é frenética. Graças a gráficos muito realistas e cenários fiéis (tiroteios com o Corcovado ao fundo agradam você?), o jogador se verá no meio do caos diversas vezes. Lembram a bomba nuclear de CoD 4? O modo campanha de Modern Warfare 2 possui diversas cenas impactantes como essa. Uma cena que chama a atenção é quando os terroristas lançam um míssil sobre Washington. Uma hora você na base dos russos, tentando evitar o lançamento. Em seguida, você muda de personagem e é um soldado que está na cidade e vê o míssil cair - e explodir enquanto está no ar. Mesmo assim, a história não faz muito sentido. Ela é apenas contada durante as cenas e via conversas dos NPCs.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

O modo Special Ops é uma adição muito bem vinda a MW2. Inspirado nos arcades, Special Ops trata-se de um conjunto de 23 missões que podem ser jogadas de um até quatro jogadores, com algumas missões sendo específicas para o co-operativo. São praticamente os mesmos cenários do modo campanha, mas com objetivos completamente diferentes.







CALL OF DUTY: MOD RFARE 2

Se no primeiro Modern Warfare o multiplayer foi extremamente elogiado, o mesmo não se pode dizer deste, pelo menos não na versão para PC. Tudo que a Infinity Ward poderia fazer para dificultar o modo, ela fez: o matchmaking é péssimo, levando em conta apenas a qualidade das conexões, não se pode escolher um host para a partida (quem tiver a melhor conexão ganha o posto de host), nem eliminar da partida possíveis cheaters. Quer jogar multiplayer? Aperte play e o jogo se encarrega do resto. Simples? É. Funciona? Nem um pouco. Se você quiser participar de uma partida somente com seus amigos, você pode fazer uma partida privada - mas isso não altera sua patente, nem seu ranking.

O multiplayer para o Playstation 3 e Xbox 360, no entanto, se manteve muito parecido com o do primeiro jogo. As únicas diferenças são o número de jogadores que podem participar, que caiu de 32 para 18 e os gráficos, muito mais bem trabalhados do que em CoD 4.

Call of Duty: Modern Warfare 2 é um dos melhores jogos de guerra já feitos e com certeza será o jogo mais vendido do ano. Vale a pena conferir o modo campanha, que é um verdadeiro filme de guerra rodando no seu console ou computador, e o Special Ops, que pode viciar o jogador, esteja ele jogando sozinho ou no co-operativo. Mas o multiplayer bastante falho (ainda que seja só na versão para PC) tira um pouco do brilho deste excelente jogo de guerra da Infinity Ward.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★½

Nota Final: 90

PS3, X360

MAIOR E MELHOR

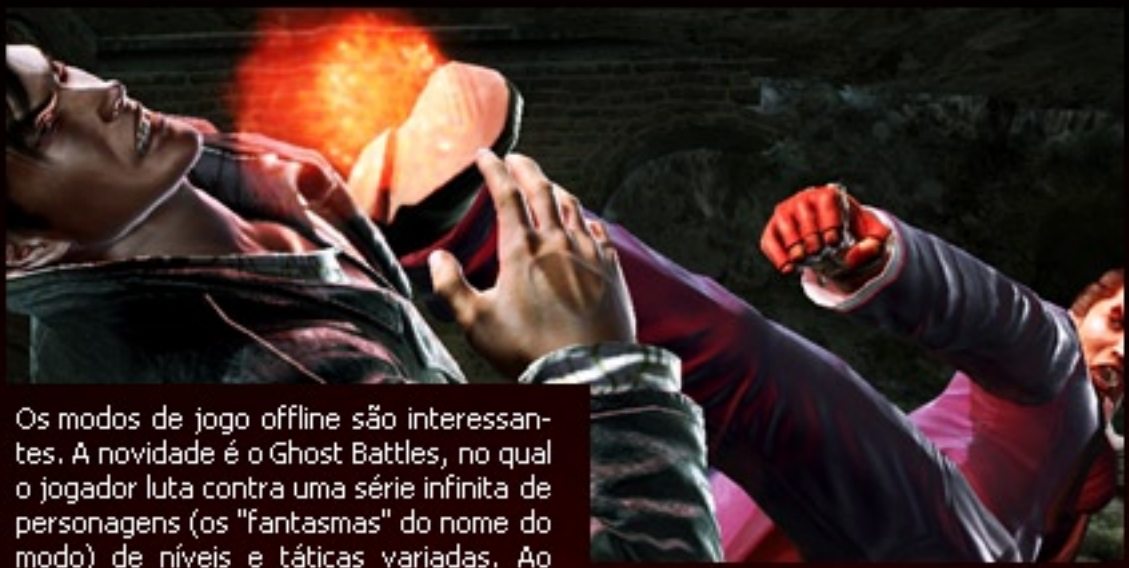
SEXTA EDIÇÃO DA FAMOSA SÉRIE FINALMENTE CHEGA AOS CONSOLES E TRAZ NOVIDADES

Mesmo já estando disponível nos arcades desde 2007, Tekken 6 não decepciona na sua chegada aos consoles de mesa. O jogo é um dos melhores de luta 3D a sair este ano, graças a sua jogabilidade fácil de aprender, modos diversificados e interessantes e vasto elenco de lutadores (43 no total, incluindo a brasileira Christie Monteiro).

A jogabilidade é o destaque do jogo: são quatro botões basicamente - um para cada braço e um para cada perna. Parece simples, mas Tekken 6 não é nenhum esmaga-botões comum. A simplicidade dos controles abriu um leque grande de opções para os jogadores, sendo que cada lutador possui uma estratégia e movimentos únicos, o que pode fazer o jogador a perder um bom tempo querendo dominar todos os controles e golpes.

TEKKEN 6

Luta, 2 jogadores



Os modos de jogo offline são interessantes. A novidade é o Ghost Battles, no qual o jogador luta contra uma série infinita de personagens (os "fantasmas" do nome do modo) de níveis e táticas variadas. Ao final de cada luta, o jogador pode escolher entre lutar com um de três lutadores disponíveis ou encerrar a jogatina. Se o Ghost Battles agrada, o mesmo não se pode dizer do modo Campaign Scenario, que poderia ter uma história melhor. Entretanto, mesmo com suas falhas, o Campaign é o melhor jeito para destravar as roupa se itens para customizar o personagem, seja destravando-os no decorrer do modo ou pelas moedas conquistadas ao avançar de fase.

O ano de 2009 foi bastante generoso com quem gosta de jogos de luta, trazendo, entre outros, King of Fighters e Street Fighter. Tekken 6 pode ser o último a entrar no bonde, mas já quer se sentar na janela, graças a seus controles atraentes e modos variados. O jogo ainda terá uma versão para PSP, que deve ser lançada em dezembro de 2009. Esperamos que o jogo também seja bom no portátil.·

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★½★
Audio	★★★★★

Nota Final: 78

Seu
Anúncio
Aqui

contato@arkade.com.br
(41) 3079-0323

X360

FORZA MOTORSPORT 3
vodafone
Norton 360
vodafone
KOMATSU
NOKIA
vodafone

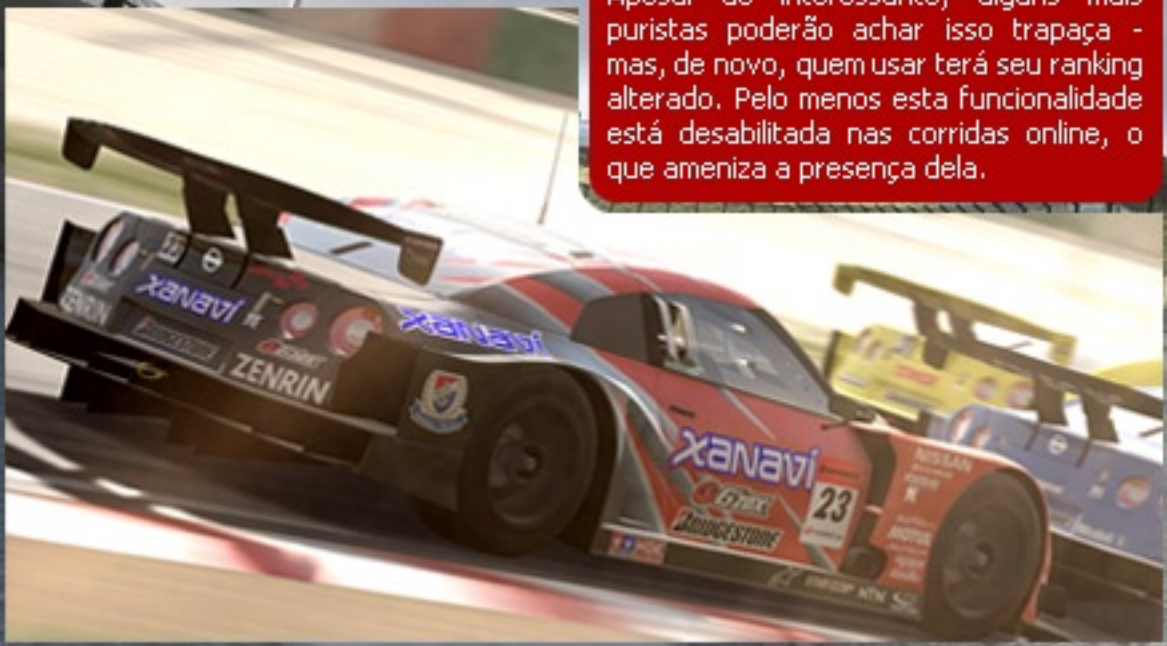
Corrida, 8 jogadores online

NA POLE POSITION

COM GRANDES GRÁFICOS E MUITOS CARROS, FORZA 3 É O MELHOR JOGO DE CORRIDA DO ANO

Imagine 400 carros disponíveis para você, variando do BMW Mini Cooper, passando pelo Porsche Carrera GT e Ferrari Enzo e chegando até o Bugatti Veyron. Agora imagine pegar qualquer um desses e dar um role na Itália, no Japão ou nos Estados Unidos. Incrível, não? Pois isso é possível com o novo Forza Motorsport 3, que não fornece só variedade, como também qualidade.

A Turn 10 Studios fez um trabalho excepcional em Forza 3. O principal aspecto de qualquer jogo de corrida é a variedade dos carros e, como vimos, Forza 3 não desaponta. Este número absurdo de carros já está "disponível" desde o início do jogo – você não precisa comprar o carro X para poder liberar o carro Y, economize e compre Y duma vez! Mesmo que você não queira comprar os carros, o jogo ainda dá a opção de seguir correndo e vencendo as disputas, já que você é presenteado com um automóvel novo a cada vitória. Outra opção para adquirir carros é o Auction, onde você pode leiloar e comprar carros de outros jogadores.



Como já é tradição, você também pode ativar ou desativar uma série de assistentes, tais como tração automática, controle de estabilidade ou o inútil freio automático, que já vem habilitado (e foi o primeiro a ser desabilitado). Usar os assistentes pode ser uma boa, principalmente quando se está usando os carros mais potentes do jogo, mas usá-los implica em ter um ranqueamento online menor do que de outros jogadores. Não usar os assistentes também gera acréscimos nos ganhos ao final da corrida. Tirar o freio automático, por exemplo, dá 10% a mais de créditos.

Outra atração do jogo que visa ajudar os motoristas virtuais é a função Rewind (rebobinar, em inglês). Errou uma curva? Rebobine. Foi tentar uma ultrapassagem perigosa e se espatifou no muro? Refaça. Apesar de interessante, alguns mais puristas poderão achar isso trapaça - mas, de novo, quem usar terá seu ranking alterado. Pelo menos esta funcionalidade está desabilitada nas corridas online, o que ameniza a presença dela.

Falando em online, a jogatina pela internet é um ponto forte do novo Forza. Seja uma corrida entre amigos ou com completos estranhos, é fácil levar seu carro para as pistas e participar de uma disputa nos modos Quick Race, Drift, Drag, Elimination, Cat-and-Mouse e mais três variações do modo Tag. Para quem prefere jogar offline, o modo Carreira é extenso, sendo disputado por temporadas. Cada temporada, no entanto, é diferente, tanto nas pistas quanto na duração dela. A segunda temporada é duas vezes mais longa que a primeira, enquanto que a terceira é a soma das duas primeiras. Quando você chegar na sexta temporada, você estará passando horas e horas para vencer os eventos.

FORZA MOTORSPORT 3

Os gráficos de Forza 3 são excelentes, os melhores vistos em um jogo de corrida neste ano. Os cenários são bastante variados e todos receberam tratamento especial. Os carros beiram a perfeição. Todos foram modelados com exatidão, tanto por fora quanto por dentro e vê-los no showroom antes de efetuar a "compra" é incrível. Para quem já conhece a série, a ferramenta de design de Forza 2 está de volta e se manteve praticamente intacta: por meio de figuras geométricas, você pode fazer a figura que quiser - desde um personagem famoso de videogames até o escudo do seu time favorito. Basta ter destreza e tempo suficiente para ficar brincando na ferramenta.

Forza Motorsport 3 é, sem dúvidas, um excelente jogo de corrida, o melhor até hoje. Possui modos variados, gráficos de alto nível e jogabilidade muito boa. Gran Turismo pode ser considerado por muitos o principal jogo de corrida, mas até o lançamento da sua quinta versão em 2010, Forza Motorsport 3 assume este posto com muito prazer.•

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★★

Nota Final: 93

Acesse o site e conheça o novo conceito em loja virtual. Você vai se surpreender!
www.thegameshop.com.br
TGS the Game shop
CONFIRA AS NOSSAS PROMOÇÕES VIA TWITTER TheGameShopBr
CATEGORIAS
THE BEATLES ROCKBAND
DJ HERO
FIFA SOCCER 10
TGS the Game shop
www.thegameshop.com.br
Jogos, acessórios e consoles:
Playstation 2 e 3 | Xbox 360 | Nintendo Wii e DS | PSP GO | PC

FARINHA DO MESMO SACO

A VERSÃO PORTÁTIL DE LBP NÃO INOVA, MAS MANTÉM A DIVERSÃO DO ORIGINAL

Little Big Planet é um dos jogos mais viciantes do PlayStation 3 - o jogo fez tanto sucesso que uma versão portátil era questão de tempo. Little Big Planet PSP chega para suprir essa lacuna e traz mais da mesma fórmula de sucesso da versão para PS3.

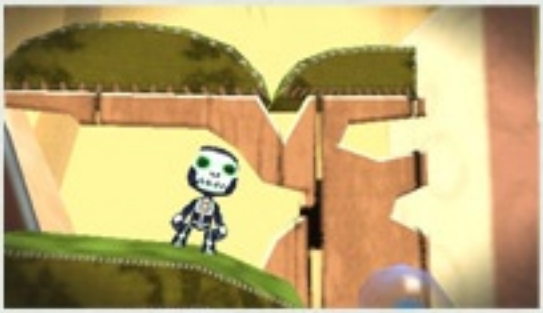
LBP PSP não inova em nenhum aspecto, mas impressiona pela qualidade dos gráficos e do jogo em si. As fases não são altamente elaboradas no que condiz ao visual, entretanto o que vemos na telinha do PSP são gráficos dignos de um console de mesa, mas sua física não se compara à do PS3. O jogo não mudou: o jogador toma controle de Sackboy, que continua totalmente customizável, e percorre as fases, coletando itens e passando por obstáculos até chegar ao final do estágio. Uma das fases mais curiosas se passa num cenário baseado na cultura chinesa. Nas outras fases, Sackboy anda da esquerda pra direita. Na fase chinesa, ele anda da direita para esquerda, tal qual o sistema de escrita e leitura oriental!

LITTLE BIG PLANET

Plataforma, 1 jogador

A versão portátil também permite ao jogador criar suas próprias fases e depois disponibilizá-las online através da Playstation Network para que outros jogadores do mundo todo possam fazer o download e jogá-las, o que aumenta bastante o fator replay do jogo. Assim, LBP PSP pretende criar uma rede de compartilhamento e relacionamento, no qual o conteúdo é criado pelos próprios jogadores.

Respeitando a fórmula de que "em time que está ganhando, não se mexe", Little Big Planet PSP não inova e traz a mesma jogabilidade da versão para PS3. No entanto, LBP PSP possui gráficos muito acima da média do PSP e ainda proporciona uma diversão única até hoje no portátil da Sony.•



Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★★
Audio	★★★½☆

Nota Final: 75

PS3, X360, PC

BEM VINDO À ERA DOS DRAGÕES

SEGUINDO A LINHA DE GRANDES PRODUÇÕES, BIOWARE TRAZ MAIS UM EXCELENTE RPG PARA PC, XBOX E PS3

A BioWare, produtora do excelente RPG Neverwinter Nights, lançou em novembro um novo título: Dragon Age: Origins, um RPG single-player com mais de 50 horas de jogo apenas na quest principal, que não inova muito, mas que é provavelmente o melhor RPG do ano.

Como todo bom RPG, tudo começa com a criação do personagem. São 3 raças e 6 classes para escolher, cada uma com sua árvore de magias exclusiva. Durante o jogo você ainda poderá especializar sua classe para uma sub-classe, podendo por exemplo transformar um Mago em um Shapeshifter ou um Healer. Outras habilidades também permitem ao jogador fazer poções, venenos, armadilhas e bombas, todas bastante úteis durante as batalhas.

O jogo tem uma complexidade progressiva, que permite ao iniciante se envolver e familiarizar com o sistema antes de enfrentar desafios de verdade. Aliás, a complexidade e o tamanho do jogo se tornam tão grandes que frequentemente nos pegamos pensando se vale a pena explorar tudo. Não há como negar que depois dos MMOs, evoluir um personagem em jogos single player deixa uma sensação de perda de tempo, um mal que a nova onda de games online trouxe.

DRAGON AGE: ORIGINS

RPG, 1 jogador

Entretanto, só há uma forma de compensar a falta de um modo online em um jogo: uma excelente história. Dragon Age conseguiu fazer isto. O jogo tem 6 diferentes histórias principais e inúmeras quests paralelas (ainda que algumas sejam pagas), e é imprescindível ao jogador saber inglês para entender o que está acontecendo. Para os que realmente querem ir a fundo na história, muitos livros e personagens encontrados durante o jogo contam mais detalhes de toda a trama. Em certas partes, você descobrirá que suas atitudes afetaram o desenvolvimento da história muito mais do que você imaginava, e você vai querer jogar de novo só para ver como seria de outra forma.

Com todas as falas gravadas, o áudio é muito bom, e os gráficos não ficam para trás, pois cada personagem tem um alto grau de realismo e uma personalidade única. Ao conversar, o personagem pisca e move os olhos, dando mais vida às interações. Os gráficos dos inimigos e dos efeitos das magias também são muito bonitos.

O grupo de combate é formado por 4 personagens, e cada um pode ser controlado pelo jogador ou agir de acordo com um complexo sistema de táticas. Você pode definir que os seus companheiros bebam poções quando estiverem com a vida baixa ou então até mesmo mandar personagens mais resistentes atraírem a atenção dos inimigos, evitando que perso-

nagens mais fracos sejam alvo de hordas de inimigos. Você ainda pode definir o comportamento dos seus companheiros, fazendo com que eles sejam mais agressivos ou defensivos. No sistema de batalha, a luta acontece em tempo real, mas pode e deve ser pausada frequentemente para mudar ou criar uma nova estratégia, soltar magias ou posicionar melhor seus aliados.

Se você tem um PS3, Xbox 360 ou PC, o mundo fantástico de Ferelden está aberto para ser desbravado, com seus tesouros perdidos, uma fauna incrível, aliados, inimigos, segredos, magias, e o mais importante: dragões.•

rma de compensar a falta de um
e em um jogo: uma excelente
agon Age conseguiu fazer isto.

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 90

PC, X360, PS3

BORDERLA

PARA JOGAR COM AMIGOS

BORDERLANDS MISTURA FPS COM RPG E CRIA UM JOGO MULTIPLAYER ONLINE DIVERTIDO E INOVADOR

Elementos de RPG já apareciam aqui e acolá em alguns jogos de tiro, mas sempre muito timidamente. Borderlands, da Gearbox, encerra com esse lenga-lenga e cria um novo gênero: o role-playing shooter, ou RPS, o que significa tiros em primeira pessoa com skills e outras características de RPG.

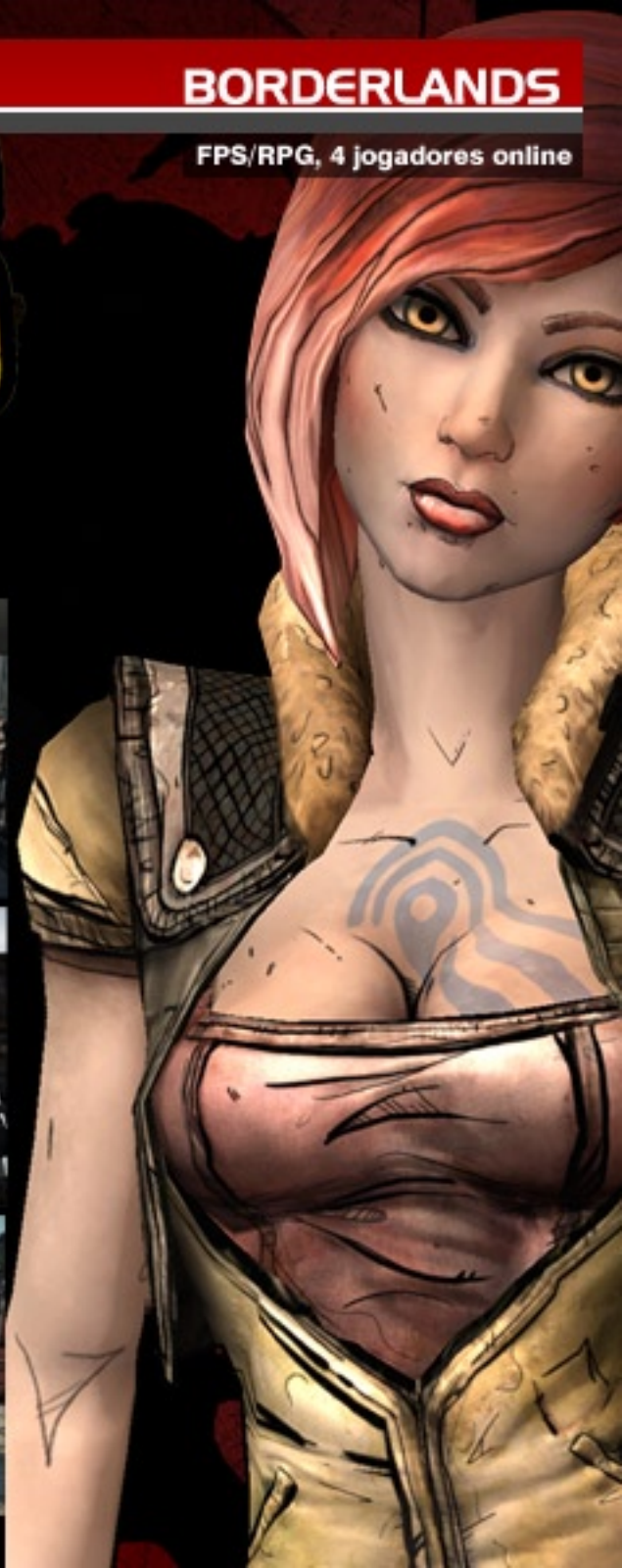
Em Borderlands, o jogador assume o papel de um mercenário que quer alcançar o The Vault, uma estrutura alien que supostamente possui vários tesouros e riquezas. Durante o jogo, você vai derrotando inimigos e pegando os espólios do combate: armas nova, munição, armadura, etc. Os inimigos não são muito variados. São humanos, morcegos, uma espécie de cachorro-monstro e só.

Você pode assumir um entre quatro papéis no jogo: Hunter, Soldier, Siren e Berserker, cada um com uma habilidade especial que é destravada no decorrer da evolução do personagem. O Hunter lança uma ave que pode atacar ou segurar inimigos para tiros mais precisos; o Soldier faz uso de uma torre de artilharia, similar ao engenheiro de Team Fortress; a Siren pode ficar invisível e super-rápida enquanto atinge os inimigos na vizinhança; e a habilidade do Berserker é um "berserk attack": ele fica mais resistente ao dano por um curto tempo enquanto dispara socos fortíssimos nos inimigos.

BORDERLANDS

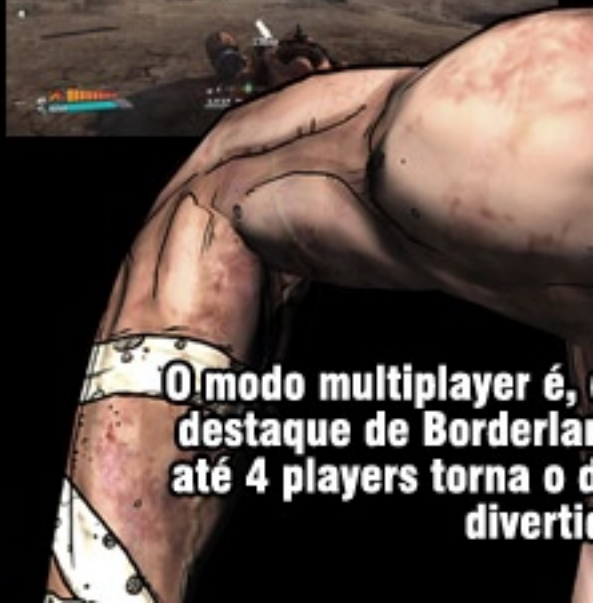
FPS/RPG, 4 jogadores online

ANDS



Cada personagem possui três skill trees diferentes, ou seja, inúmeras combinações de personagens podem ser obtidas. Já que o modo single player é exatamente isso - um single player, sem ajuda sequer de um NPC, nós podemos ver no modo multiplayer como as skill trees podem afetar um jogo - faça um Soldier mais voltado para a cura dos seus companheiros e veja a diferença. O modo multiplayer é, de longe, o grande destaque de Borderlands, pois jogar em até 4 players torna o desafio muito mais divertido. A história dos dois modos é a mesma, mas jogando com outras pessoas, Borderlands se torna muito mais dinâmico e atraente. Um pequeno problema é se existir algum jogador mais ganancioso no seu grupo, o que pode gerar pequenas disputas caso não haja cavalheirismo dentro do grupo. Se por ventura você se estressar com um companheiro, você pode atacá-lo. Se ele responder o ataque, o jogo entra em uma outra tela e os dois jogadores envolvidos na disputa saem na porrada. O perdedor perde um pouco de vida, enquanto que o vencedor pode levar alguns espólios.

A proposta de fazer um RPS foi muito bem executada pela Gearbox. Ainda que o modo single player seja um pouco tedioso, o multiplayer mais do que compensa as falhas com seu dinamismo. Mesmo estando longe de ser um jogo perfeito, Borderlands tem tudo para figurar nas listas de presente deste final de ano.·



Recomendado Arkade

BORDERLANDS

de longe, o grande
nds, pois jogar em
lesafio muito mais
do.

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★★
Audio	★★★½☆

Nota Final: 88

DESIGN DE GAMES

SAIBA MAIS SOBRE ESSA IMPORTANTÍSSIMA PARTE NO DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

No começo da indústria de games, um dos programadores (ou o único programador) da equipe fazia mais do que apenas programar, ele criava e inventava o que iria acontecer no jogo, o conceito e as regras. Após a evolução da indústria, com o aumento do tamanho dos jogos e das equipes de produção, este cargo foi aos poucos se desvinculando do programador, e nasceu o cargo do Game Designer. O game designer é o cara que vai "inventar" o jogo, e fazer todo o projeto desde sua concepção inicial, a dinâmica, a evolução da história, os efeitos, o conteúdo e as regras.

Todo design de um jogo normalmente se inicia com dois instrumentos: papel e caneta. O designer deve levar em consideração os requisitos técnicos e funcionais do jogo, e conhecer muito bem as plataformas e o público alvo. Seu trabalho pode estar associado a diferentes áreas, tais como a arte, áudio, programação, narrativa, modelagem ou ilustração. Por este motivo, as equipes de grandes produtoras possuem vários designers, como é o caso da Blizzard Entertainment com o jogo World of Warcraft.

Will Wright, criador de Spore e The Sims

Shigeru Miyamoto e sua obra-prima

O designer também precisa conhecer muito bem a tecnologia com a qual está trabalhando e suas limitações, além de saber a capacidade da equipe, para não ter uma idéia que seja impossível de ser desenvolvida. De toda a equipe, o designer deve ser o mais criativo, ter uma boa cultura, conhecimento em assuntos da atualidade, conhecer história e geografia, ter boa comunicação e saber delegar funções. Tanta responsabilidade assim é acompanhada de bastante reconhecimento, muitos designers se eternizaram na indústria dos games, e alguns ainda produzem títulos de qualidade até hoje. Confira alguns dos mais famosos do mundo e suas obras primas:

Tim Schaffer - Full Throttle, Day of the Tentacle, Brutal Legend
Sid Meyer - Civilization, Colonization, F15 Strike Eagle
Will Wright - Sim City, The Sims, Spore
Hideo Kojima - Metal Gear Solid
Shigeru Miyamoto - Zelda, Donkey Kong e Super Mario.
Peter Molyneux - Theme Park, Magic Carpet, Fable.
John Romero - Wolfenstein, Doom e Quake.

Hideo Kojima criador da série Metal Gear

Se você gostou deste trabalho, alguns cursos sobre design de jogos estão sendo abertos recentemente pelo país, mas lembre-se: a notoriedade e o glamour não são para todos, a maioria dos designers de games trabalham em pequenos projetos, principalmente no Brasil onde a indústria ainda está nos seus primeiros passos.•

CARDGAME + ESTRATÉGIA = BATTLEFORGE

MISTURAR DOIS GÊNEROS DISTINTOS NEM SEMPRE DÁ CERTO

A criatividade dos designers em busca de inovações vem rendendo inumeros jogos onde generos diferentes são misturados. BattleForge é um destes, uma tentativa até certo ponto bem-sucedida de misturar estratégia com jogo de cartas.

Ao contrário de outros jogos similares, a história não é nem de longe um ponto forte do jogo. Em BattleForge, você é um Skylord, condecorado assim pelos deuses após sua ajuda na guerra deles contra os gigantes. A partir de então, você usou seus poderes para criar inúmeras criaturas. Agora, com a raça humana em perigo, você precisa usar seus poderes para ajudar os humanos, já que os deuses sumiram. Mas, se você não estiver no clima de salvar humanos, não tem problema: continue sua jogatina contra outros Skylords!

BATTLEFORGE

Grátis

A jogabilidade é simples: monte seu deck de até 20 cartas, adquira torres de mana, convoque suas unidades e destrua o deck do adversário. As cartas se dividem em quatro elementos: Fogo, Gelo, Natureza e Sombra, cada qual com uma característica básica. Cada carta possui um custo de orbes (mana) para ser invocada, um valor de poder, um de defesa e uma raridade.

As batalhas, no entanto, são divertidas e entretêm bastante - principalmente pelos menus simples, fáceis de entender e pela grande variedade de criaturas, o que por si só já garante algumas opções para mudar e incrementar os baralhos. Battle-Forge ainda possui belíssimos gráficos, muito bons para um jogo grátis.

No entanto, obter cartas novas é um sacrifício. O jogo não fornece cartas gratuitamente e para comprá-las, é necessário obter pontos. Pacotes de 500 pontos custam pouco mais de 6 dólares cada, sendo que um booster pack com 8 cartas sai por 250 pontos. A sorte é já começar com 3 mil pontos, o que pode garantir 96 cartas novas. Com um pouco de sorte e inteligência, é possível ainda sobreviver no jogo sem gastar um tostão, basta vender cartas raras e repetidas em leilões. O problema fica com o comprador, que não pode ordenar as cartas à venda por horário de término do leilão, nem por valor mínimo ou máximo.

Apesar da ideia interessante, BattleForge tem alguns erros cruciais que o afetam bastante como um todo. O sistema de leilões, ter que pagar para conseguir cartas novas e a ridícula história prejudicam, mas para quem gosta de RTS ou jogos de cartas a la Magic: The Gathering, vale a pena baixar e tentar a sorte.•

Seu
Anúncio
Aqui

contato@arkade.com.br
(41) 3079-0323

SIM CITY 2000

Em que ano foi lançado Sim City 2000? Contra-intuitivamente, o jogo foi lançado para PC em 1993 pela Maxis, empresa de seu criador Will Wright, que atualmente tem seu nome associado aos melhores jogos de simulação, como The Sims e Spore. O jogo, que tem como objetivo criar e gerir uma cidade resolvendo seus problemas básicos como poluição, criminalidade e tráfego pesado, foi o primeiro da série a incluir detalhes mais realistas que possibilitaram a marca de adentrar em um nível de jogo mais sério e consciente para os jogadores.

Vale dizer que Sim City 2000 foi um dos primeiros jogos a adotar o padrão de gráficos isométricos para PC. Isso deu um visual mais atrativo por possibilitar observar a evolução da cidade com prédios tridimensionais. Muitos elementos novos foram adicionados como por

exemplo o abastecimento da rede de esgoto e o metrô (que por sinal atrapalha muito a rede de esgoto). Outras opções de edifícios como universidades e prisões também foram incluídas, deixando sua cidade com mais cara de cidade e gerando mais estatísticas para o jogador, que faz as vias de prefeito. O jogo ainda flerta com a ficção científica ao disponibilizar as arcologies (fusão de arquitetura com ecologia), concepção hipotética de mega estruturas residenciais para serem utilizadas em localidades superpopulosas.

Porém, nem tudo são rosas e burocracias. Os fenômenos naturais começam a se intensificar nesta versão. Incêndios, maremotos, terremotos, furacões e até uma espécie de monstro robô alienígena chegam para devastar o precioso trabalho de administração pública do jogador. Lidar com esses desastres não é fácil e requer reflexões rápidas e infra-estrutura para tal.

Sim City 2000 ainda disponibiliza um modo de edição de edifícios e uma outra modalidade com representações de cidades reais onde a missão do jogador é resolver os problemas inerentes à cidade. Alguns desses problemas realmente existiram, como a crise econômica em Flint, ou o furacão em Charleston, Carolina do Norte. Outros são apenas hipotéticos, como um monstro destruindo Hollywood ou uma fissão nuclear na cidade de Nova Iorque. Dessa maneira o jogador pode solucionar os problemas que assolam a humanidade e ter todo o embasamento necessário para ganhar uma discussão de boteco sobre a crise econômica. Você acha que tem a solução?·

PS3, X360

Lançamento: 09/02/2010

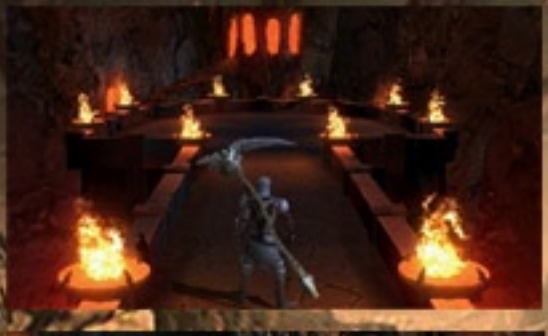
INFERNO MEDIEVAL

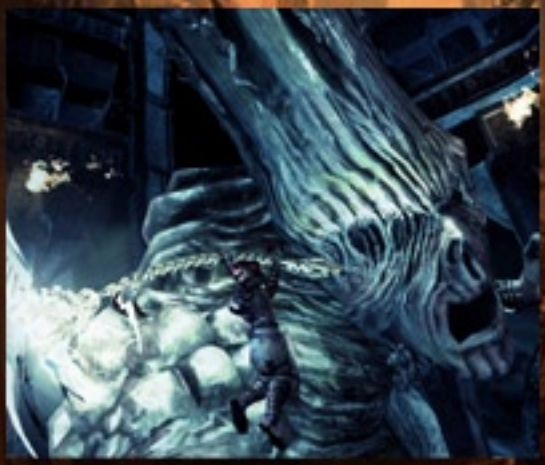
ATÉ ONDE VOCÊ É CAPAZ DE IR POR UM GRANDE AMOR ?

O que uma história escrita no século XIV pode ter de relação com um jogo de videogame? Tudo, aparentemente. Dante's Inferno é a adaptação para videogame de Inferno, a primeira parte da Divina Comédia, escrita pelo italiano Dante Alighieri entre os anos de 1304 e 1308.

O jogo coloca jogador na pele de Dante, que invade o inferno atrás de sua amada, Beatrice. Munido da Foice da Morte (que o jogador ganhará durante o tutorial do jogo) e de um crucifixo dado por Beatrice, Dante tem que atravessar os nove Círculos do Inferno atrás de seu amor. A cada passo dado, o jogador irá se aprofundar num inferno medieval, enfrentando não só terríveis monstros (como uma Cleópatra demoníaca) como também os sete pecados capitais e até mesmo Lúcifer!

Dante's Inferno é criação da Visceral Games, que ano passado trouxe o aclamado Dead Space. Só por isso, já sabemos o que podemos esperar de DI: um jogo obscuro, violento e perturbador, mas acima de tudo desafiador e empolgante. Visualmente, Dante's Inferno é muito bem feito, com cenários medievais aterradores e amplos. Logo no primeiro Círculo (nível), Dante encontra almas penadas vagando pelo cenário e caindo em precipícios, sem saber que tipo de punição as aguarda.





Uma caracteristica única de Dante's Inferno é o "julgamento" de algumas almas. Periodicamente, o jogador encontrará almas que querem escapar do inferno e que, por isso, precisam ser absolvidas ou condenadas - e isso só depende de Dante. De acordo com a resposta do jogador, é iniciado um minigame: o minigame da "absolvição" é sempre mais difícil que o da "condenação", mas o prêmio (pontos para melhorar as armas) é maior no primeiro do que no segundo. De acordo com os produtores, fazer o bem é mais difícil, mas traz mais recompensas.

Dante também será capaz de dominar e controlar algumas criaturas no jogo. Para isso, basta eliminar o piloto original da fera por meio de uma série de comandos própria para cada caso. Depois disso, é só sair matando os inimigos com seu novo animal de estimação, seja na base do pisoteamento, lançando chamas ou comendo a cabeça dos inimigos.

A impressão inicial de Dante's Inferno é que ele poderá ser um jogo muito bom, com uma história interessantíssima e bons elementos, mas que ainda tem que sair da sombra de God of War, o que não é tarefa fácil. No entanto, a Visceral Games e a Eletronic Arts parecem estar dispostas a fazer de Dante's Inferno mais um grande jogo da atual geração. O jogo sai em janeiro de 2010 para PS3, Xbox 360 e PSP.•

DANTE'S INFERNO

Expectativa

Alta

X360, PC

MASS EFFECT 2

SHEPARD ESTÁ DE VOLTA

BIOWARE INOVA E PERMITE AO JOGADOR USAR O MESMO PROTAGONISTA DO PRIMEIRO MASS EFFECT

Sempre que uma sequência sai e o protagonista é o mesmo do primeiro jogo, nós podemos ter certeza de uma coisa: o herói perderá todos os powerups e armas obtidas e cabe ao jogador "reconquistar" os upgrades. Mas os produtores de Mass Effect 2 parecem ter esquecido disso na hora de fazer o novo jogo.

Mass Effect 2 permitirá ao jogador que utilize o Comandante Shepard criado em Mass Effect 1 nesta sequência - basta usar o save do jogo original. A novidade vem muito a calhar para os jogadores que gostaram do primeiro jogo, mas não se sabe ainda como isso alterará a jogabilidade ou a história desta segunda parte. Para quem não jogou o primeiro Mass Effect, não há porque não jogar a segunda parte - a Bioware promete que esses novos jogadores não perderão nada começando já em Mass Effect 2.

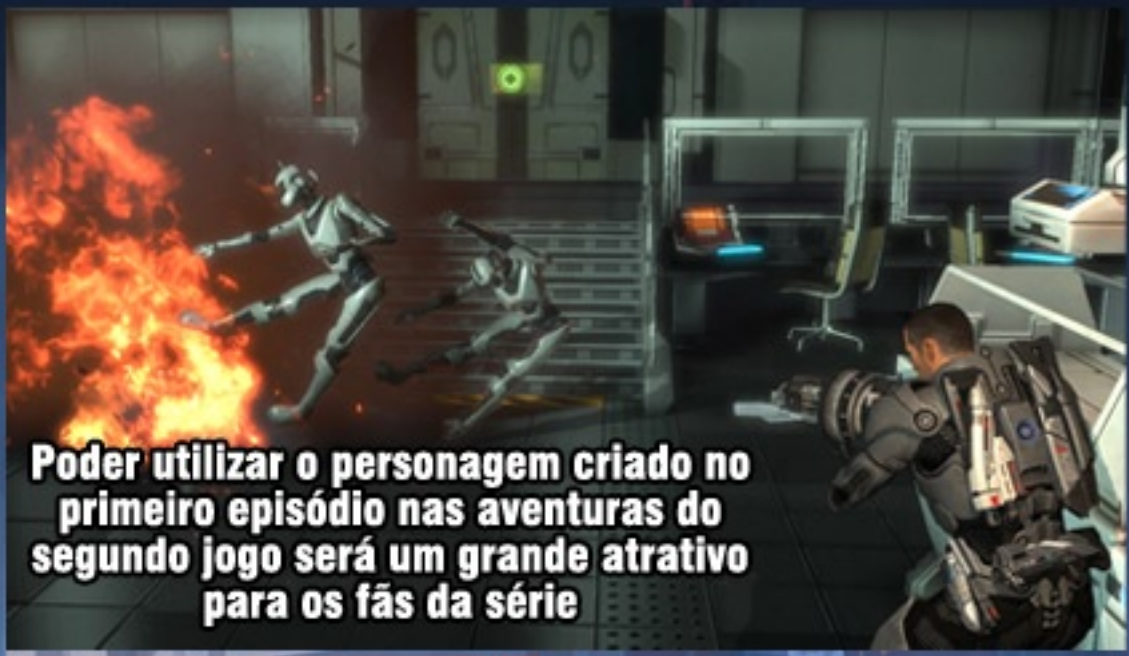
MASS EFFECT 2

Lançamento: 26/01/2010

Shepard, por sinal, é o destaque do primeiro trailer do jogo, lançado na E3 deste ano. O vídeo mostrava uma biografia do Comandante, com todos os feitos dele no primeiro jogo, mas, no final, uma surpresa: a tela informava que o Comandante Shepard havia morrido em combate! Mesmo com o alvoroço causado, logo foi descoberto que não, Shepard não morreu - mas que sua morte pode ser algo inevitável em Mass Effect 2, cabe ao jogador impedi-la.

A história de Mass Effect 2 se passa dois anos após a do primeiro jogo. Diversas colônias humanas estão sendo dizimadas e sumindo do mapa, tudo graças a raça alienígena parecida com insetos chamada Collectors. Shepard então se alia a um grupo supremacista humano chamado Cerberus e tem a missão de convocar doze dos dos soldados mais letais do universo e descobrir o que está acontecendo.

Segundo a Bioware, a inteligência artificial foi melhorada, principalmente os inimigos, que não só caem de acordo com onde o tiro os acerta, como também não morrem tão facilmente, se arrastando e até mesmo engatinhando para atacar. O sistema de menus radial também foi modificado: agora não é necessário pausar o jogo para trocar de arma ou de munição, basta se esconder e mudar o que quiser.



Poder utilizar o personagem criado no primeiro episódio nas aventuras do segundo jogo será um grande atrativo para os fãs da série

Se o primeiro Mass Effect era por si só um jogo muito bom, sua sequência promete ser melhor e inovadora. Poder utilizar o personagem criado no primeiro episódio nas aventuras do segundo jogo será um grande atrativo para os fãs da série - resta saber se isso não afastará os novos jogadores de Mass Effect 2. Nós só poderemos descobrir isso no dia 26 de Janeiro de 2010, que é quando o jogo chega às prateleiras.

Expectativa

Média

Wii

MINHOCAS ONLINE NO WIIWARE

NOVO JOGO TRAZ FÁBRICA DE ARMAS E MULTIPLAYER ONLINE

A equipe da Team 17 já havia dado aos donos do Nintendo Wii um gostinho da sua famosa série Worms, mas com uma pequena falha: sem multiplayer online. No entanto, a empresa pretende suprir esta lacuna com Worms: Battle Islands, novo episódio da famosa série.

O jogo se passa em uma ilha secreta, onde o objetivo básico é se tornar a minhoca manda-chuva do local. As batalhas são por turnos e o exército que sobrar vivo ganha a disputa. Para quem gosta de customizar, é possível criar uma minhoca do jeito que quiser, com chapéu, mochila, bigode, etc. Quem jogar Battle Islands poderá optar por dois tipos de controles: o normal do Wii, com movimentos e apontando para a tela; e um mais clássico, com o Wiimote virado em 90° como se fosse o controle do NES.

O modo multiplayer é a grande novidade de Battle Islands. Obviamente, estarão disponíveis as batalhas multiplayer

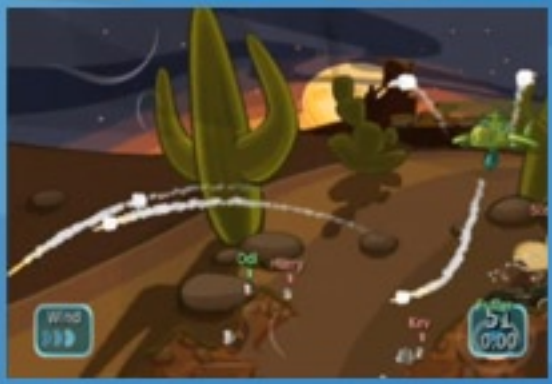
WORMS BATTLE ISLANDS

Lançamento: 2010

normais, mas a Team 17 não revelou quais (ou se) outros modos estarão na versão final do jogo. Como é de praxe na série Worms, Battle Islands contará com muitas armas: dentre as debutantes, os destaques são o Flare e uma granada de pulso eletromagnético - uma opção interessante contra armas tecnológicas.

Uma das novidades de Battle Islands é a fábrica de armas. Durante o modo single-player, você irá coletar diversas caixas com traquitanas tecnológicas. Quando quiser, você poderá juntar duas ou mais bugigangas para criar uma nova arma exclusiva, feita ao seu gosto e prontinha para acabar com as minhocas dos seus amigos.

Worms: Battle Islands não promete ser um jogo inovador, com gráficos de última geração ou controles revolucionários. Mas quem baixar o jogo com certeza terá diversão e muitas risadas bombardeando e atirando nas minhocas. Worms: Battle Islands está previsto para chegar no WiiWare em 2010.•



Expectativa

Baixa

Isqueiro Sega

Já passou pela situação de uma mulher te pedir fogo e você não ter? Utilize um isqueiro inspirado nos consoles da Sega, em versões do Mega Drive e Sega Saturno, e prove quanto geek você realmente é. PS: não peça o telefone depois disso, ela provavelmente não vai dar.

Preço: U$ 115,00
Onde encontrar: net-you.net/sega

Luminária RSS

Objetos de decoração inspirados na cultura digital já são peças comuns atualmente. Estas luminárias geek são de muito bom gosto. Outros modelos também podem ser encontrados no site oficial.

Preço: U$ 70,00
Onde encontrar: meninos.us

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Caneca Tankard O' Terror

A famosa arma épica de World of Warcraft, Tankard O´ Terror, uma mace em formato de caneca, foi construída no mundo real e está a venda na internet. Porém, lembre-se, ela não pode ser usada por magos e warlocks.

Preço: U$ 49,99
Onde encontrar: bigbadtoystore.com.com

Edredom Sem Teto

Um edredon com estampas de caixas de papelão. Se você é um cara que gosta de bancar o mendigo, é um item que não pode faltar no seu quarto.

Preço: U$ 75,00
Onde encontrar: dutchbydesign.com

AntWorks

Alguma vez você se perguntou como as formigas fazem seus sistemas de túneis embaixo da terra? Bom, este aquário de formigas tem um gel transparente que as formigas confundem com terra, permitindo ao dono observar como é sábia a mãe natureza.

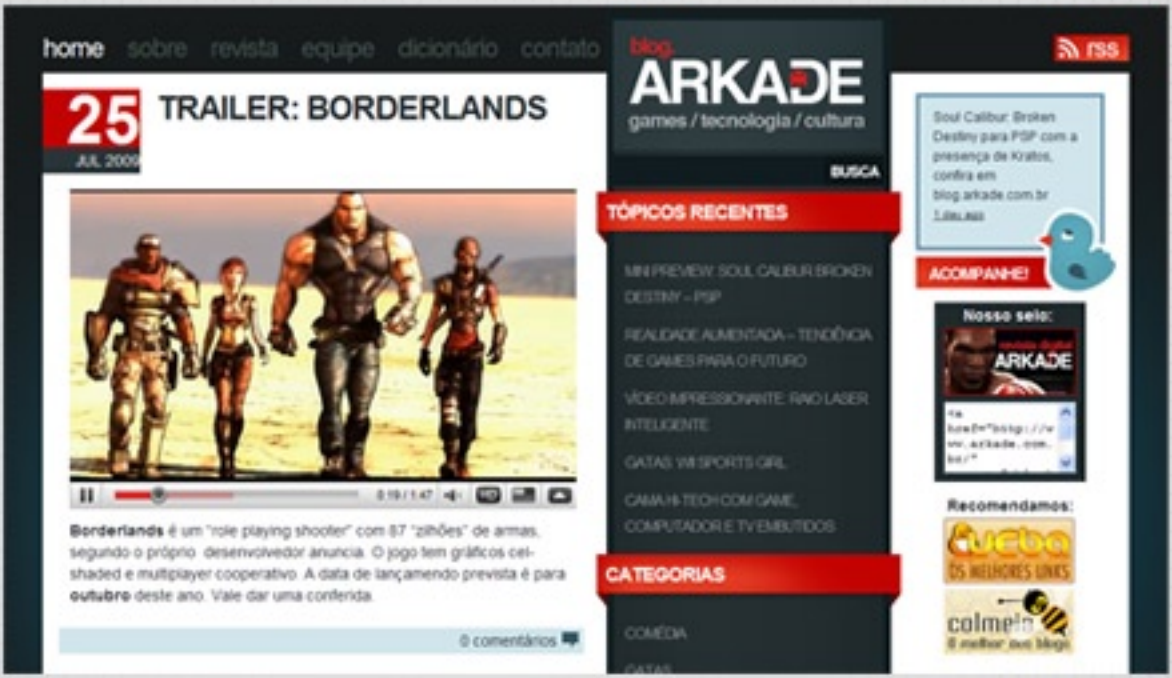
Preço: U$ 29,99
Onde encontrar: thinkgeek.com

PITFALL

Era o ano de 1983. David Crane acabava de realizar um desejo: lançar um jogo sobre um bonequinho de palito se aventurando por uma floresta. Seu nome? Harry Pitfall, um aventureiro destemido e muito semelhante ao personagem de George Lucas, Indiana Jones. Embora a inspiração de um em outro não tenha sido confirmada, o que se sabe é que seu grito no cipó (bom, tentativa de grito através de um som de 6 bits) foi inspirado no clássico bordão do homem das selvas Tarzan. Atravessando obstáculos como poços de piche ou lagos que aparecem e desaparecem, serpentes, jacarés, escorpiões gigantes e uma espécie de rolinho infernal (que a imaginação mais privilegiada pode interpretar como troncos de árvore). O protagonista precisa coletar 32 tesouros espalhados pela floresta para acumular pontos, que podem ser perdidos se algum inimigo encostá-lo. Se o leitor por ventura resolver encarar o desafio e alcançar a marca de 114.000 pontos, parabéns. Você completou o jogo sem erros. Chame sua mãe para ver e peça um bolo como recompensa.

Pitfall é um desafio como poucos, e o principal problema são as vidas. Depois de morrer três vezes, pode chorar, espernear, mas é preciso aceitar o fato de que acabou. Game over mesmo e nada de continue, save point ou vidas extras. Sabe quando seus avós lhe falam que antigamente tudo era muito mais difícil? Com o videogame não é diferente. O jogo ganhou outras versões posteriores, mais avançadas e com mais recursos, mas seu primeiro lançamento foi o que realmente ficou na memória, principalmente na memória dos criadores, que venderam cerca de 4 milhões de cópias. E quem viu não há de esquecer Jack Black no auge de sua adolescência fazendo a propaganda do joguinho na TV. É ver para crer.•

VEJA OS MELHORES VÍDEOS DE JOGOS



VISITE O NOSSO BLOG

BLOG.ARKADE.COM.BR

blog ARKADE
games / tecnologia / cultura

DICAS PARA ECONOMIZAR PAPEL

POUPE AS ÁRVORES E CONTRIBUA PARA A PRESERVAÇÃO DO MEIO-AMBIENTE

- Imprima só o que for realmente necessário.
- Carregue seus arquivos em CDs ou em pen drives ao invés de de mantê-los em versões impressas.
- Utilize a frente e o verso da folha.
- Reaproveite as folhas utilizadas de um bloco só e faça blocos de anotações.
- Use papel reclicado.
- Use a opção "preview" para verificar possíveis erros antes de imprimir.
- Arquive seus e-mails ao invés de imprimi-los.
- Ao comprar papel, verifique se a marca possui o selo de responsabilidade ambiental.
- Selecione apenas o texto dos sites que realmente deve ser impresso.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

The Game Shop - www.thegameshop.com.br

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é **www.arkade.com.br**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura